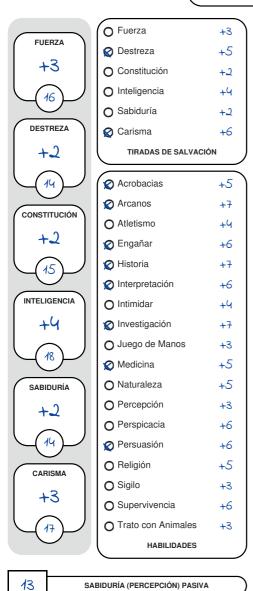


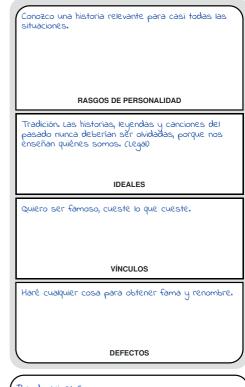
Dirvurn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo 6 Artista dherhion CLASE Y NIVEL TRASFONDO JUGADOR Humano Caótico bueno ESPECIE ALINEAMIENTO **PUNTOS DE EXPERIENCIA**

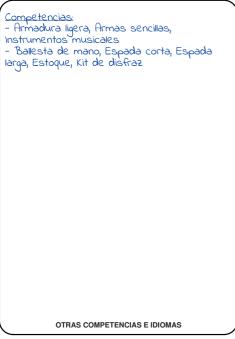






Bardo Nivel 6:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Contraencantamiento
- Fuente de inspiración
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d8
- Lanzamiento de conjuros
- Palabras hirientes
- Pericia
- Secretos mágicos adicionales



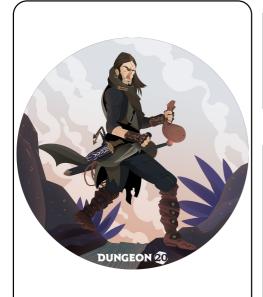


RASGOS Y ATRIBUTOS NIVEL Tu plataforma online de rol en español

NOMBRE DEL PERSONAJE

Es fácil suponer que la juventud y la experiencia no van de la mano, pero si tienes la mente abierta algo en los ojos de este chaval sugiere juzgar con precaución. Es de hecho joven, quizá un adolescente o poco más que eso, pero sus ojos oscuros, aunque brillantes y por lo demás pertenecientes a una cara acostrumbrada a las sonrisas, tienen algo peculiar que te hace pensar en profundidades ocultas, en un saber más allá de sus años. Y cuando sus parpados se cierran y sus largas pestañas sean lo único que ves quizá debas preguntarte qué senderos transita su memoria, qué pensamientos podrían abstraer de tal forma a un chico como este; uno que siempre parece tener una palabra para todo el mundo, un surtido de sonrisas casi interminable y unas manos inquietas que parecen extrañamente vacías. Es de estatura media tirando a baja cara alujen de su edad cero su costura erquida u sus casos largos contrán a veces bacerto carecer un para alguien de su edad, pero su postura erguida y sus pasos largos podrían, a veces, hacerlo parecer ur pelín mas alto o más intimidante de lo que realmente es. Su complexión menuda tampoco es que lleve a impresionar, probablemente sea más rápido que fuerte y más ágil que inamovible, pero aunque es delgado hay un poco de músculo bajo esa carne; no debería sorprender si puede levantar más peso del que parece o si un puñetazo bien dado no te hace tantas cosquillas como tu fanfarronería había estimado (incluso si u si un punerazo bien dado no te hace tantas cosquillas como tu fanfarronería había estimado (incluso si resulta ser el tipo de persona que normalmente prefiere poner pies en polvorosa). Tanto si es la energía de la juventud como si en realidad es de natural hiperactivo, siempre parece estar moviéndose, esté o no hablando. Cara, brazos, manos, piernas, pies; este chaval es la pesadila viviente de cualquier pintor o escultor, y probablemente podría volverte loco si lo miras durante demasiado tiempo (o por lo menos destruir irreparablemente tu paciencia). ¿Podría quedarse quieto el tiempo suficiente como a con destruir irreparablemente tu paciencia). ¿Podría quedarse quieto el tiempo suficiente como para que tus ojos pudieran descansar en paz? Tal vez si se concentra o si está demasiado inmerso en contar o escuchar algo. Pero yo no tendría muchas esperanzas, por si acaso. Sus manos claramente de artista (bien cuidadas, dedos largos, uñas cortas...) destacan en un cuerpo que, por lo demás, parece pertenecer más a cuidadas, dedos largos, unas cortas....) destacan en un cuerpo que, por lo demas, parece perrenecer mas a un peregrino que a alguien que se pase la vida encerrado. Las suelas de su calzado desgastadas por el uso, una piel bronceada por el sol y curtida por el viento... que salta a la vista que es un culo inquieto, vaya. En cuanto al resto, tiene el pelo de un tono tan oscuro de marrón que podría pensarse que es negro, pero no lo es, y con mucha luz y paciencia podrías descubrir mechones de un marrón más claro que pasan fácilmente desapercibidos. Es un pelo denso pero liso, con un discreto flequillo corto que no cubre sus ojos ni obstaculiza su campo de visión pero disimula (al menos un poco) una frente ancha; y le cae casi hasta los hombros, enmarcando una cara casi triangular en su forma, toda pómulos afilados, mandíbula estrecha y mentón puntiagudo. mentón puntiagudo.

APARIENCIA



APARIENCIA

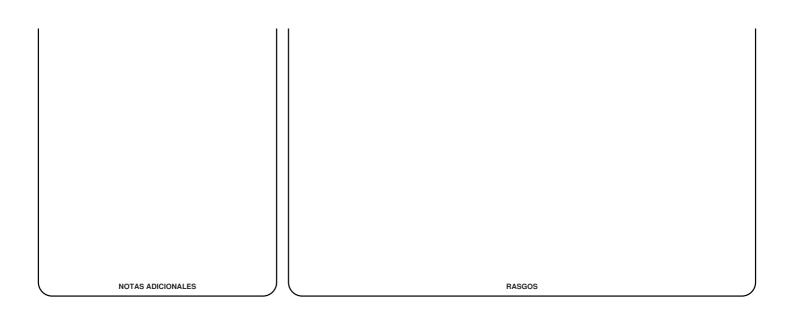
si le preguntas a él, dirá que no tiene mucho que contar, que su historia es irrelevante. Si le crees, habrás cometido un error. No, no tiene un pasado oculto ni fascinante. No es el descendiente bastardo de ningún rey. Tampoco desciende de dragones o cualquier otra cosa que se te pueda pasar por la cabeza. Es, simplemente, un humano normal, proveniente de una familia normal. Tan normal, que no sabe quienes son sus padres, y eso que se ha esforzado en preguntar. ivo te has dado cuenta que no posee apellido?

Podría haberlo tenido. Los ancianos que lo cuidaron hasta que pudo valerse por si mismo le ofrecieron uno en más de una ocasión, pero él se nego. Cuando ha preguntado de dónde viene, la respuesta ha sido la misma. "No lo sabemos. Llira te trajo a nosotros una noche de tormenta".

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ <u>Aprendiz de mucho:</u> Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.
- ▶ <u>Canción de descanso</u>: Tocas música o un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un descanso breve. Si tú o cualquier criatura amistosa que pueda escuchar tu interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperáis puntos de golpe adicionales. - Puntos de golpe recuperados: 106
- ▶ <u>Contraencantamiento:</u> Puedes usar una acción para empezar una actuación que dura hasta el final de tu siguiente turno. Durante ese tiempo, cualquier criatura amistosa que se encuentre dentro de un radio de 30 pies y tú tenéis ventaja en cualquier TS para no quedar asustados o hechizados.
- Fuente de inspiración: Recuperas todos los usos de tu inspiración de bardo cuando acabes un descanso breve o prolongado.
- ▶ <u>Inspiración bárdica</u>: Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 60 pies. En los 10 minutos siguientes, puede sumar el dado a una prueba de característica, tirada de ataque o TS. Puedes usarlo tantas veces como tu mod. de Carisma (mínimo 1) / descanso largo.

 Dado de bardo 1d8
- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel conoces más conjuros que puedes lanzar. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos). Puedes utilizar lanzamiento ritual. Puedes usar un instrumento como foco.
- ▶ <u>Palabras hirientes:</u> Cuando una criatura que puedas ver a menos de 60 pies haga una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de daño, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de la inspiración de bardo. Tira 1 dado de inspiración de bardo y réstaselo al resultado.
- ▶ <u>Pericia:</u> Elige dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que utilice cualquiera de las competencias elegidas.
- > <u>Secretos mágicos adicionales</u>: A nivel 6, aprendes dos conjuros de tu elección de cualquier clase que sean bien un truco, bien un conjuro de un nivel que puedas lanzar. Para ti, los conjuros que hayas elegido cuentan como conjuros de bardo, pero no se incluyen en el número de conjuros de bardo que conoces.



Dirvurn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo Carisma CLASE SORTÍLEGA CARACTERÍSTICA MÁGICA

14 CD SALVACIÓN CONJUROS

+6 BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



Truco Braistad III provides de Encentamiento III acción Concentración II minuto Personal S, ossees ventaja en todas las pruebas de Carisma dirigidas a una criatura de flu elección que no sea hosti hacia fu. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata que usado magia para influenciar su humor y se velvier hostif hacia fu. Truco Butta daltina Encantamiento A una criatura que debes superar una TS de Sabiduría o suffir fell puntos de daño posiçuico y tener desventaja en la siguiente funda de ataque, año aumentra a una criatura que debes superar una TS de Sabiduría o suffir fell puntos de daño posiçuico y tener desventaja en la siguiente funda de ataque, año aumentra a nivel S (2004), a nivel #f (2004) y a nivel #f (2004). Truco Guardia de cuchillas, Regunación A acción III acción IIII acción III acción IIII acción IIII acción IIII acción IIII IIII acción IIII III acción IIII IIII acci	REP NIVEL NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
inscrete sentaja en todas las gruebas de Carismo dirigidas a una criatura de fu elección que no sea hosfil hacia fu. Cuando el conjuro finaliza, la criatura se percata qui a usado magia para influenciar sul tumor y se veule* hosfil hacia fu. Truco Susta definia Encantamiento 1 acción instantáneo 60 pies v susulas mágicamente a una criatura que debe superar una TS de Sabiduría o suffir 404 puntos de daño palquico y tener desventaja en la siguiente trada de ataque, aria aumentra a muel 3 C404), a muel 41 (2404) y a muel 4						S, M
suitas májecamente a una cinaturia que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 484 puntos de daño psíquico y tener desvertaja en la siguiente tirada de ataque, año aumenta nivel 3 (246), a nivel 47 (246) y a nivel 48 (246) y a nivel 47 (246) y a nivel 48 (24	osees ventaja en todas las prueba	as de Carisma dirigidas a una	a criatura de tu elección que no s			
affice aumerifità a nivel 5 (20th), a nivel 11 (20th) y a nivel 11 (20th). Truco Guardia de cuchillas — Representa 12 (10th). Representa 12	Truco <u>Burla dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	٧
whendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente tumo tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y corté fligido por ataques de armas. 1 4 Primadura de Agathys. Alguración 1 acción 1 hora Personal V, S na fluerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo, Ganas 5 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una inatura te papica de cuerpo a cuerpo mentras tienés estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por fifto por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una inatura te papica de cuerpo a cuerpo mentras tienés estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por fifto por nivel de conjuro mientras dure el conjuro, si una inatura que papica de cuerpo a cuerpo mentras tienés estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por fifto por nivel de conjuro mientras de fue el conjuro, pued rar del y sumar el resultado a su tirada. Rifecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encirca de 4. 2 4 Curar hendas 2 4 Curar hendas 2 4 Curar hendas 3 5 Evocación 4 acción 5 Instantáneo 5 Toque 7 V, S 1 1 Disfrazarse 8 Usión 8 Usión 9 A cución 9 A cución 9 A cución 1 A c	sultas mágicamente a una criatura año aumenta a nivel 5 (2d4), a nive	, que debe superar una TS d :1 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).	le Sabiduría o sufrir 104 puntos o	de daño psíquico y tener desventaja	en la siguiente tirada de	ataque. El
ligido por ataques"de armas. 1 Armadura de Agathys. Afbyración 1 acción 1 hora Personal V, S ha fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo, ganas 5 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una labitra fe golpeta de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufire 5 puntos de daño por firio por nivel de conjuro, mientras dure el conjuro. Si una labitra fe golpeta de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufire 5 puntos de daño por firio por nivel de conjuro. 1 Bendición Concentración / minuto 30 pies V, S endices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del aicance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, pued ar 1614 y sumar el resultado a su tirada. Affecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1. 1 Curar heridas Evocación 1 acción Instantárico Toque V, in criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe Igual a 486/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no triécto ni en no mixertos ni en constructos. 1 Distrazarse Illusión (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes paracer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Aperar una prueba de Inteligencia (nivestigar) contra la CTD de salvación del conjuro desvela el engaño. 2 Calmar emociones fuertes en un radio de do pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si falan, puedes eliminar los riados bechizado o asustado, o hacer que sea nios objetivos sean hosities o indiferentes hacia criaturas de fu elección. 2 Calmar emociones fuertes en un radio de do pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si falan, puedes eliminar los cacante es immune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de liusiones. 1 Concentración 1 minuto Personal V cuerpo se welve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pu		V				v, s
as fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a fi u a fi u equipo, ganas 5 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una latura fe golpéta de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por fío por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. 1 Bendición Concentración d' minuto 30 pies V, S endices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, pued ar tálv sumar el resultado a su tirada. Fifecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 4. 1 Curar hecidas Evocación d' acción Instantáneo Toque V, a criatura que focas recupera un número de puntos de golpe igual a dell'inivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tive in en on muertos ni en constructos. 1 Disfirazarse Illusión d' acción I hora Personal V, a lecta to enconstructos. 1 Disfirazarse Illusión D' acción I hora Personal V, a lecta to enconstructos de intelligencia (investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño. 2 Calmar emociones Encontación l' contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño. 2 Calmar emociones fuertes en un radio de 20 ples de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan puedes eliminar los elados hechizado o asustado, o hacer que sea hos objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección. 2 Contomo borcosa Illusión I acción Concentración I minuto Personal V, a cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura fiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra tic. La cualquie pos evelue borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura fiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra tic. La cualquie en criatura de un decición. Debes mantener el contro lusando una acción en los turnos siguientes. Al fina de cada		una runa de protección en el	aire. Hasta el final del siguiente ti	urno tendrás resistencia contra daño	o contundente, perforante	y cortant
A Bendición Encantamiento de constructos. 1 Bendición Encantamiento de constructor de daño pór fito pór nivel de conjúro. 2 Enclara Encantamiento de acción Concentración de minuto 30 pies V. Sendices hasta a tres criaturas de fu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, pued ar 104 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de čonjuro por encima de 1. 1 Curar heridas Evocación 1 acción Instantáneo Toque V. La criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 108/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tié ecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Distrazarse Ilusión 1 acción 1 hora Personal V. La pariencia (así como la de tu ropa, amadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y deligado, gordo o normal. Injector una prueba de inteligencia (investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvels el engaño. 2 Calmar emociones. Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto Personal V. La calción Concentración 1 minuto Personal V. La cuerço se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura de tu elección. 2 Contorno borroso Ilusión 1 acción Concentración 1 minuto Personal V. La cuerço se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura de tu desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. La cuerco se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura de turo puede retreta la Tis. La cuerco no se basa en la vista o puede re a través de lusiones. 2 Corona de la Jocura Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 120 pies V. La cuerco no servi	1 <u>Armadura de Agathys</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, 1
endices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, pued ar 164 y sumar el resultado a su trada. Aftecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1. 1 Curar heridas Evocación 1 acción 1 nstantáneo Toque V, na criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe Igual a 168/nivel de conjuro + tu modificador por carácterística para lanzar conjuros. Este conjuro on tirecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Disfazarse Ilusión 1 Acción 1 hora Personal V, teras tu apariencia (261 como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. uperar una prueba de Inteligencia (investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño. 2 Calmar emociones Encantamiento 4 acción 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, esprimes emociones Encantamiento 4 acción Concentración 1 minuto Personal V u cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Liacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones. 2 Corona de la locura Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto Personal V u cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que dueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Liacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones. 2 Corona de la locura Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 2 para alacar cuerpo a cuerpo a una inatura a tue tección. 2 Corona de la locura Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 1 acción 1 acción Concentración 2 minuto 1 acción Concentración 3 minuto 1 acción Concentración 4 minuto 1 acción Concentración 5 minuto 1 acción Concentración 6 minuto 1 acción Concentración 9 m	na fuerza mágica protectora como iatura te golpea de cuerpo a cuer	un espectro helado te envue po mientras tienes estos PG	lve a ti y a tu equipo. Ganas 5 P temporales, sufre 5 puntos de c	es temporales por nivel de conjuro m daño por frío por nivel de conjuro.	iientras dure el conjuro. S	ii una
rar 16th y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada ñível de conjuro por encima de 1. 1 Curar heridas Evocación 1 acción Instantáneo Toque V. acción Toque V. acción Instantáneo Toque V. acción Toque V. acció	1 <u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, 1
na criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1de/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no filiecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Disfrazarse. 1 Lusión 1 acción 1 hora Personal 1, toras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Juperar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño. 2 Calmar emociones Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto Personal 1, y, eprimes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan puedes eliminar los stados hechieado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tru elección. 2 Contorno borroso 1 usión 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, u cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. C lacante es immune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de llusiones. 1 2 Contorno borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. C lacante es immune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de llusiones. 1 2 Concona de la locura Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 120 pies V, in humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una iatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS. 2 Disipar magia Alburación Acción A					s de que termine el conjur	o, puede
ilecto ni en no muertos ni en constructos. 1 Disfrazarse. Nuisión 1 acción 1 hora Personal V, ileras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal, uperar una prueba de inteligencia (investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño. 2 Calmar emociones Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, eprimes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los stados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección. 2 Contorno bortroso 1 Lusión 1 acción Concentración 1 minuto Personal V u cuerpo se vuelve bortroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Cacante es inmune a este efectos ino se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones. 1 2 Corona de la locura Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto Personal V u accante es inmune a este efectos ino se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones. 1 2 Corona de la locura Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 120 pies V, in humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una iatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS. 3 Disipar magia Aljuración 1 acción Instantáneo 1 acción 1 acción 1 hora Toque V, il ste conjuro supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes exito, el conjuro termina. 3 Don de lenguas Adivinación 1 acción 1 acción 1 hora Toque V, il ste conjuro supera una lengua y que pueda oiro entiende lo que dice. 3 Recado Evocación 1 acción 1 asalto Ilimitado V, S evas un entente, te reconoce como la persona que	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	v, s
reras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. """ """ """ """ """ """ """			igual a 1d8/nivel de conjuro + tu m	nodificador por característica para la	nzar conjuros. Este conju	ro no tier
Aperar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño. 2 Calmar emociones Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto Personal V, aprimes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los stados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección. 2 Contorno borroso Ilusión 1 acción Concentración 1 minuto Personal V V V V V V V V V V V V Corona de la locura Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto Personal V V V V V V V V V V V V V V V V V V V	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	v, s
primes emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los tados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección. 2 Contorno borroso 1 lusión 1 acción Concentración 1 minuto Personal V 1 cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Cacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones. 2 Corona de la locura Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 120 pies V, contración 2 minuto 120 pies V, contración 3 minuto 120 pies V, contración 3 minuto 120 pies V, contración 4 minuto 120 pies V, contración 5 minuto 120 pies V, contración 6 minuto 120 pies V, contración 7 minuto 120 pies V, contración 9 minuto 120 pies V, contración 1 minuto 120 pies V, contración 1 minuto 120 pies V, contración 1 minuto 120 pies V, contración 2 minuto 120 pies V, contración 3 minuto 120 pies V, contración 3 minuto 120 pies V, contración 1 minuto 12					bajo y delgado, gordo o no	irmal.
stados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de "tu elección." 2 Contorno borroso 3 Usisón 4 acción Concentración 1 minuto Personal V 4 cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. C acante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones. 2 Corona de la locura Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 120 pies V, C n humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una inatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS. 3 Disipar magia Abjuración 1 acción Instantáneo 120 pies V, C uperior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes exito, el conjuro termina. 3 Don de lenguas Adivinación 1 acción 1 hora Toque V, I ste conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírio entiende lo que dice. 1 acción 1 asalto Ilimitado V, S nvías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder	2 <u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	v, s
u cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos lo que pueden verte. Cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Cacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista o puede ver a través de ilusiones. 2					na. Si fallan, puedes elimin	ar los
acanté es inmune a este efecto si no sé basa en la vista o puede vér a través de ilusiones. 2 Corona de la locura Encantamiento 1 acción Concentración 1 minuto 120 pies V, an humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a una iatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS. 3 Disipar magia Abjuración 1 acción Instantáneo 120 pies V, siguientes de una prueba de ataque de conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nive aperior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes exito, el conjuro termina. 3 Don de lenguas Adivinación 1 acción 1 hora Toque V, l' ste conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que mozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice. 3 Recado Evocación 1 acción 1 asalto Ilimitado V, S envias un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder	2 <u>Contorno borroso</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	٧
n humanoide elegido debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizado y utilizar su acción antes de mover en sus turnos para atacar cuerpo a cuerpo a una iatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS. 3 Disipar magia Abjuración 1 acción Instantáneo 120 pies V, o ge una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nive uperior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes exito, el conjuro termina. 3 Don de lenguas Adivinación 1 acción 1 hora Toque V, l' ste conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que onozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice. 3 Recado Evocación 1 acción 1 asalto Ilimitado V, S envias un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder				latura tiene desventaja en las tirada:	s de ataque que haga con	itra ti. Un
riatura a tu elección. Debes mantener el control usando una acción en los turnos siguientes. Al final de cada turno puede reintentar la TS. 3 Disipar magia Abjuración 1 acción Instantáneo 1.20 pies V, i ige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nive inperior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes exito, el conjuro termina. 3 Don de lenguas Adivinación 1 acción 1 hora Toque V, I ste conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que inozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice. 3 Recado Evocación 1 acción 1 asalto V, S nvías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder					*	V, S
ige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nive aperior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes exito, el conjuro termina. 1 acción 1 hora Toque V, l' ste conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que sonozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice. 2 Recado Evocación 1 acción 1 asalto llimitado V, S invias un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder						a una
iperior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes exito, el conjuro termina. Toque V, I ste conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que snozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice. Recado Evocación 1 acción 1 asalto limitado V, S nvías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	v, s
ate conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que onozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.) 3 <u>Recado</u> Evocación 1 acción 1 asalto limitado V, S nvías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder					o gastado terminan. Si es	de nivel
onozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice. 3 <u>Recado</u> Evocación 1 acción 1 asalto Ilimitado V, S ovías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder	•				The state of the s	v, M
.vias un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder				, que escuche. Además, cuando el ob	jetivo habla, cualquier cria	tura que
						V, S,
						sponder